

**CREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE
APRENDIZAJE PARA FORTALECER LOS PROCESOS DE LECTURA DE LOS Y
LAS ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DEL COLEGIO FERNANDO SOTO
APARICIO IED**

Trabajo de grado para obtener el título Especialista en Pedagogía De La Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Ardila Rodríguez Efrén & Pinzón Acero Jorge Eduardo

Marzo de 2016

Agradecimientos

A nuestras familias, esposas e hijas (os), quienes han sido factor fundamental en este proceso, y a nuestros docentes, quienes con sus conocimientos han sabido llevarnos de la mano en esta dura, pero enriquecedora etapa de nuestras vidas.

Tabla de contenido

	Pág.
Capítulo 1: Problema	4
1.1. Planteamiento	4
1.2. Formulación	5
1.3. Justificación.....	5
Capítulo 2: Perspectiva Teórica	9
2.1. Antecedentes	9
2.2. Marco Legal	11
2.2.1. Constitución Política de Colombia.....	11
2.2.2. Ley General de Educación.....	12
2.2.3. Plan Nacional de Lectura.....	13
2.2.4. Código de la infancia y de la adolescencia.....	13
2.3. Marco Teórico	13
2.3.1 Objeto Virtual de Aprendizaje.....	14
2.3.2. La Literatura en la Escuela	16
2.3.3 La Lúdica.....	18
Capítulo 3: Diseño Metodológico	21
3.1. Tipo y enfoque de investigación	21
3.2. Eje de acción en la línea de investigación.....	21
3.3. Herramientas teóricas metodológicas.....	22
3.3.1. Muestra	22
3.3.2. Instrumentos	23
3.3.3. Análisis de resultados	23
Capítulo 4: Propuesta de intervención	32
4.1 Título	32
4.2. Descripción.....	32
4.3. Justificación.....	33

4.4. Objetivo General	33
4.5. Estrategias y actividades	34
4.5.1. Cronograma	35
4.5.2. Procedimiento para la creación de la OVA literaria.....	35
4.5.2.1 Análisis de los estudiantes	36
4.5.2.2 Análisis del ambiente (Colegio Fernando Soto Aparicio).....	36
4.5.2.3 Diseño <i>educativo</i>	38
4.5.2.4. Diseño interactivo.....	39
4.6. Contenidos.....	48
4.7. Personas responsables	50
4.8. Beneficiarios.....	50
4.9. Recursos	51
4.10. Evaluación y seguimiento	52
Conclusiones	54
Anexos	57

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. Menú general OVA	39
Figura 2. Índice general del libro	40
Figura 3. Lista menú	41
Figura 4. Lista menú desplegable	42
Figura 5. Tabla menú HTML	43
Figura 6. Unidad personajes de la odisea	44
Figura 7. Juega con Odiseo en el Olimpo.	45
Figura 8. Código juego	46
Figura 9. Juego Odiseo en el mar	47
Figura 10, Código Odiseo en el mar.	48

Lista de gráficas

	Pág.
Gráfica 1. Respuesta pregunta 1.	23
Gráfica 2. Respuesta pregunta 2.	24
Gráfica 3. Respuesta pregunta 3.	25
Gráfica 4. Respuesta pregunta 4.	26
Gráfica 5. Respuesta pregunta 5.	27
Gráfica 6. Respuesta pregunta 6.	28
Gráfica 7. Respuesta pregunta 7.	30
Gráfica 8. Resultados evaluación OVA.	53

Lista de tablas**Pág.**

Tabla 1. Estrategias y actividades	34
Tabla 2. Cronograma de actividades.....	35
Tabla 3. Contenidos, modulo y ubicación web.....	49
Tabla 4. Recursos y funciones	51
Tabla 5. Evaluación secciones de la OVA.....	53

Lista de anexos

Pág.

Anexo A. Formato de encuesta.....	57
Anexo B. Hoja de operaciones y apuntes	59
Anexo C. Fotos evidencia.....	61

Resumen

La promoción de la lectura de la literatura en la escuela han sido tareas no poco fáciles para la pedagogía y la didáctica a través de la historia de la escuela en Colombia. A medida que las tecnologías de la enseñanza y el aprendizaje han aparecido y madurado, la escuela las ha implementado. Los esfuerzos de los y las docentes por estimular la lectura de la literatura han tomado distintos rumbos. La comunicación ha evolucionado tecnológicamente en gran escala y para nosotros ha sido un gran reto utilizar un recurso de la tecnología y la comunicación para promover la lectura literaria. La creación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para la promoción de la lectura de La Odisea es la apuesta del presente trabajo de intervención.

Palabras clave: Lúdica, objeto virtual de aprendizaje, pedagogía, literatura, animación, aprendizaje, lectura.

Abstract

Promoting Reading of literature at the school have not been small and easy tasks for pedagogy and didactics through school history in Colombia. As technology teaching and learning have appeared and grown, the school has implemented them. The efforts of the teachers to encourage reading literature have taken different paths. Communication has evolved technologically on a large scale and for us have been a great challenge to use a resource of technology and communication to promote literary reading. Creating a Virtual Learning Object (OVA) to promote the reading of The Odyssey is the target of this intervention work.

Key words: Playful, virtual learning object, pedagogy, literature, entertainment, learning, reading.

Capítulo 1

Problema

1.1. Planteamiento

Desde 2001, hemos observado que en el colegio Fernando Soto Aparicio IED muy lentamente se disminuye la motivación de los estudiantes por la lectura, especialmente de textos literarios. Esta decidida disminución del tiempo de contacto del estudiante con la lectura literaria, que de paso se refleja en su escaso dominio de la palabra oral y la palabra escrita, contrasta también con una marcada ocupación del tiempo en escenarios especialmente virtuales que incluyen video-juegos, música, los chats, facebook, etc., van creando la adicción y la dependencia. Al tiempo que desestimulan la imaginación y la creatividad conscientes, y se estimula la fantasía y la fascinación inconscientes, aumentan la pereza, la desidia y la baja emocionalidad; también se desperdicia precioso tiempo que dedicado a la lectura de textos literarios, desencadenarían otros perfiles de estudiantes con otras realidades y superiores sensibilidades.

No es escaso escuchar a la generación adulta -padres, madres, docentes- dolerse de la dificultad que presentan los estudiantes para entender, inferir, comprender e interiorizar los contenidos de los textos escritos o, dicho de otra manera, bajo nivel de comprensión de lectura.

Es visto que los estudiantes de nuestro colegio no comprometen su tiempo en leer. Este fenómeno que, repercute hipotéticamente hablando, en un muy bajo rendimiento académico en general, porque todas las asignaturas de ley necesitan del ejercicio de la lectura. Así las cosas, y

encontrando que el grado de escolaridad de las familias cuyos estudiantes estudian en nuestro colegio, es el escaso bachillerato, vemos claramente que no podemos contar con la motivación, en términos generales, contar con la motivación y el ejemplo desde el núcleo familiar. Es por eso que nuestra propuesta estaría dirigida a abarcar y atender esta problemática con la propuesta de una OVA de literatura para el grado 9 del colegio Fernando Soto Aparicio IED.

1.2. Formulación

¿Qué influencia puede tener una OVA literaria en la motivación hacia los procesos de lectura y escritura de los estudiantes de grado noveno del Colegio Fernando Soto Aparicio IED?

1.3. Justificación

A continuación proponemos un espacio virtual que presente de manera más lúdica la relación estudiante-obra literaria clásica (La Odisea). Este proyecto de animación a la lectura aplicando objetos virtuales de aprendizaje (OVA) para las y los estudiantes del grado noveno del Colegio Fernando Soto Aparicio IED pretende mantener vivo el espíritu lector y desarrollar disposiciones creativas en los jóvenes frente a la lectura para hacer descubrir el placer ligado a ésta, al despertarles la curiosidad frente a los libros y la imaginación. Implementar las nuevas tecnologías en los contextos educativos representa enfrentar el reto de las nuevas tecnologías de la informática y la comunicación con las fuentes literarias clásicas para acercar los modos de comprender el mundo en la Grecia clásica con las comprensiones contemporáneas.

En tratándose de realizar un hallazgo de los componentes que han de ser de obligatoria existencia en cualquiera que sea el contexto escolar que se pretenda construir, ora en el sector privado, ora en la escuela pública, es menester ir identificando las necesidades de todo ser humano desde su concepción hasta su muerte. Primero, las necesidades esenciales humanas parecen ser las mismas en todas las latitudes independientemente de la postura ideológica que construya un escenario social, pan, techo y refugio son las necesidades básicas, Ya los derechos humanos definieron más elementos que a los que debe acceder toda persona. Pero para satisfacer esas necesidades básicas y disfrutar de los derechos humanos se presenta la escuela como espacio de cualificación para independizarse de la égida materno-paterna.

Pero en términos de dimensiones humanas, es prudente categorizar la lúdica como herramienta dadora de sentido y de significado a las tareas humanas. La risa, el apunte, la recreación espiritual, la pausa activa y hasta la educación física y el arte alimentan las demás actividades escolares. En un escenario hipotético de una escuela en la que se estimulen permanentemente las áreas del cerebro relacionadas con lo lúdico, las demás áreas estarán más predispuestas para su desarrollo.

La vida humana no necesita más de la lúdica a una edad determinada que en otra; durante toda la vida se hace necesario el reconocimiento de la dimensión lúdica en la cotidianidad humana, pero más aún en la escuela de formación Preescolar, elemental, básica, media y media vocacional. Se hace necesario que en toda escuela existan campeonatos deportivos en distintas disciplinas, que haya obras de teatro lideradas por docentes y con la participación de los estudiantes. Es bueno que todo colegio cuente con grupos musicales de diferentes géneros y con

grupos de baile de distintos aires. Todo colegio debe contar con las condiciones y la infraestructura necesaria para organizar paradas deportivas, artísticas y culturales una vez por período académico. Los horarios escolares deben estar organizados en balance de espacios cognoscitivos, deportivos y artísticos. Hemos de cambiar muchas cosas en las escuelas colombianas a fin de que nuestros estudiantes sean más felices y aprendan más y mejor.

Los docentes y las instituciones que continúan trabajando con tableros, tizas o marcadores tienen la obligación de incorporar nuevas tecnologías y propiciar espacios innovadores o si ya existen utilizarlos en forma creativa, consciente y democrática.

Los docentes tenemos que aprender a incorporar espacios y actividades tradicionales con espacios y actividades que el mundo informático impone y que están presentes. No podemos quedar atados al pasado porque nuestros estudiantes viven en otras realidades. Los avances de la informática, la técnica y la tecnología crean nuevos contextos escolares enmarcados en la autonomía y el autoaprendizaje. En este sentido, las bibliotecas escolares de los colegios distritales están ancladas a cadenas muy fuertes que las ahogan y les quitan su esencia. Las personas que las coordinan no tienen una formación en animación ni en promoción de lectura y se convierten en los lugares menos visitados de las instituciones distritales. Muchas bibliotecas son el reflejo de los niveles de lectura de sus rectores y docentes.

Así las cosas es menester formular escenarios en los que los y las estudiantes puedan encontrar en los recursos tecnológicos actuales, senderos que los conduzcan al contacto con las

piezas literarias clásicas que de paso, hipotéticamente hablando, pueden ser fuente de nuevas formas de comprender, interpretar y vivir el mundo convulsionado de hoy.

1.4. Objetivo General

Implementar una OVA literaria para motivar los estudiantes del grado noveno del Colegio Fernando Soto Aparicio IED hacia los procesos de lectura de las obras literarias.

Capítulo 2

Perspectiva Teórica

A continuación haremos una breve reseña de algunos antecedentes encontrados en relación a proyectos de investigación que han abordado el tema de atención.

2.1. Antecedentes

La historia de los Objetos de Aprendizaje no se encuentra tan lejana, inicia en los años 70 con David Merrill quien postula, que un objeto mediático es un conjunto de bits de texto, gráficos, video o audio, y relaciona estos objetos como unidades de conocimiento para un sujeto, de esta relación entre objeto de conocimiento y sujeto, nace el termino objeto de aprendizaje. Un objeto virtual representa un objeto real que permite generar conocimiento. Estos planteamientos se consolidarían en los años 90 como la Instructional Transaction Theory. Básicamente un Modelo de Enseñanza aprendizaje Inteligente orientado a nuevos Ambientes de Aprendizaje Mediados por tecnologías de información.

Tratar de seleccionar una definición sobre lo que es o encierra o delimita una Ova es imposible, en este contexto híper enlazado y cambiante. Para el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, un objeto virtual de aprendizaje es toda producción estructurada y significativa que está vinculada con un fin o propósito educativo, realizado en un medio digital que pueda ser difundido por un medio masivo. (Colombia Aprende, 2013)

En Bogotá, como en el resto del país, las universidades implementan programas relacionados con educación informática y tecnológica, que como parte de sus materiales incluyen estos objetos virtuales de aprendizaje. Las modalidades educación presencial, a distancia o virtual implementan esta estrategia de forma masiva. Son muchos los trabajos de grado relacionados con licenciaturas en educación que realizan objetos virtuales utilizados como intermediarios en el proceso de enseñanza aprendizaje. Tan alta es la implementación de estos recursos que hasta existen bancos de objetos de aprendizaje, uno de los más importantes el de la Universidad Nacional de Colombia que como objetivo tiene el fortalecimiento del uso de tecnologías de la información y la comunicación en este centro de educación superior. Este banco facilita el acceso de la comunidad en general, especialmente a la educativa. El material que producen los docentes y estudiantes, de todas sus facultades, es reutilizado para apoyar procesos de educación en distintas modalidades (presencial, virtual o distancia), en distintas instituciones educativas.

En el país, la mayoría de programas de educación que buscan Especialización en Innovación Docente mediada por TIC están empleando estos recursos. La universidad de los Andes, Nacional, Del Rosario, Externado de Colombia, ICESI, EAFIT, De La Sabana, Pontificia Javeriana, Nacional, Del Norte, son centros de estudios superiores destacados por la apropiación del conocimiento mediado por las tecnologías de la información y reconocidas a nivel internacional como las mejores del país. La Fundación Universitaria los Libertadores en su programa de especialización en Informática para el Aprendizaje en Red ha implementado y fomentado en sus programas la construcción de estos objetos y como consecuencia, en sus trabajos de grado, los estudiantes crean diseñan e implementan estos materiales. En las especializaciones y programas presenciales, a distancia y virtuales, como el nuestro, contamos

con la plataforma blackboard que implementa estos objetos virtuales de aprendizaje en presentaciones y mediaciones entre estudiantes y contenidos (Blackboard Learn, 2015). De lo vivido y aprendido en nuestra universidad nace esta idea.

En el mundo, los contextos en los que se usan las ovas son múltiples. En la educación las mejores universidades también son las que más implementan estas mediaciones tecnológicas entre el conocimiento y los estudiantes y las tecnologías de la información. En la empresa privada, las grandes multinacionales implementan estas aplicaciones entre sus empleados y con sus clientes entre ellas. Nestle, Microsoft, Apple, Google, Exxon Mobil, Berkshire Hathaway Inc. miles de estos objetos se crean todos los días y su implementación va en aumento.

2.2. Marco Legal

Para la intervención en los terrenos de las tecnologías de la comunicación en articulación con la literatura clásica debemos considerar los pormenores que desde la legislación colombiana se han construido en los últimos años. Desde esta perspectiva es evidente que tenemos que traer los documentos que dan direccionamiento a las políticas educativas de Colombia.

2.2.1. Constitución Política de Colombia.

El Artículo 67 habla de que “La Educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se fomenta el acceso al conocimiento de la ciencia, la técnica y los demás bienes y valores de la cultura”

En los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional se garantiza el derecho al uso de las tics, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de

difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

2.2.2. Ley General de Educación

En el artículo 21 numeral c) se establece como principio el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.

En el artículo 5, numeral 7, se consagra el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

En el artículo 14, literal b, se consagra el aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo.

En el artículo 22. Se garantiza el estudio científico del universo, de la tierra, de su estructura física, de su división y organización política, del desarrollo económico de los países y de las diversas manifestaciones culturales de los pueblos;

2.2.3. Plan Nacional de Lectura

En la Ley 98/93 sobre Democratización y Fomento del Libro, se postulan como objetivos principales, lograr la plena democratización del libro y su uso más amplio como medio principal e insustituible en la difusión de la cultura, la transmisión del conocimiento, el fomento de la investigación social y científica, la conservación del patrimonio de la Nación y el mejoramiento de la calidad de vida de todos los colombianos y se estimula el hábito de la lectura de los colombiano.

2.2.4. Código de la infancia y de la adolescencia

En la LEY 1098 DE 2006, LEY 1652 DE 2013 Y LA LEY 1453 DE 2011 que en su conjunto forman el código de la infancia y de la adolescencia en su artículo 30 consagra como obligación del estado velar y fomentar el desarrollo integral de los niños, las niñas y los adolescentes y el derecho a participar en la vida cultural y las artes.

El artículo 41, *numeral 8 y 9 postula* como objetivos fundamentales el estimular las expresiones culturales y artísticas de los niños, las niñas y los adolescentes garantizando la utilización y apropiación de los recursos tecnológicos de acceso y difusión de la cultura, las manifestaciones e inclinaciones artísticas y culturales de los niños, niñas y adolescentes, para fomentar la creación y la difusión de materiales culturales, artísticas, científicos y tecnológicos.

2.3. Marco Teórico

En tratándose de elementos tecnológicos de la comunicación, se presentan variados recursos que facilitan el acceso a las fuentes de información. Para nuestra propuesta de llevar de

una manera lúdica, atrayente y a la vez literaria los textos clásicos de cultura Occidental, hemos seleccionado el material denominado OVA (objeto virtual de aprendizaje) que consideramos permitiente para mezclar los múltiples mensajes de corte y propósito humanístico, la amplia carga ingeniosa, los ricos contenidos estéticos, éticos y políticos, etc. presentes en el clásico de la literatura de occidente *La Odisea*, con los recursos de la tecnología de información disponible en una OVA.

2.3.1 Objeto Virtual de Aprendizaje

El objeto virtual de Aprendizaje (OVA) es una herramienta de la tecnología de la información que surgió en Japón desde los preludios de la década de los años 70s, con la intención de comercializar los dibujas manga y de seriar las historias narradas en los cómics. Posteriormente se empezó a utilizar de manera incipiente en algunos ejercicios de enseñanza por parte de unas editoriales japonesas. Al mundo de Occidente llegó a finales de los ochenta como elemento virtual de aprendizaje en la red y sólo hasta finales del siglo pasado se hicieron las primeras incursiones en la pedagogía formal.

Un OVA posibilita mezclar la imagen, el color y el movimiento con el mensaje presente en el texto escrito. La OVA da la ventaja de incursionar en los espacios de la imagen visual y las imágenes en movimiento a fin de presentar al estudiante el mensaje literario fuera del material denso de la palabra escrito, ya mezclado con el color y la imagen de un modo más accesible para sus intereses y expectativas.

El Ministerio de Educación Nacional a través del Programa *Colombia Aprende Red del Conocimiento* define un Objeto Virtual de Aprendizaje de la siguiente manera:

“Un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, auto-contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación.”

Asimismo el mismo documento aclara que los componentes de una OVA deben ser:

- a) Objetivos: Expresan de manera explícita lo que el estudiante va a aprender.
- b) Contenidos: Se refiere a los tipos de conocimiento y sus múltiples formas de representarlos, pueden ser: definiciones, explicaciones, artículos, videos, entrevistas, lecturas, opiniones, incluyendo enlaces a otros objetos, fuentes, referencias, etc.
- c) Actividades de aprendizaje: Que guían al estudiante para alcanzar los objetivos propuestos.
- d) Elementos de contextualización: Que permiten reutilizar el objeto en otros escenarios, como por ejemplo los textos de introducción, el tipo de licenciamiento y los créditos del objeto.

La OVA del presente proyecto de intervención contiene los elementos necesarios para ser OVA insinuados en la cita arriba incluida y ha sido pensada para que los estudiantes beneficiarios se enfrenten a una joya de la literatura universal sin el texto escrito en físico de

papel que la escuela tradicional ha logrado que muy pocos estudiantes de grado 9 lleven en su lenguaje. Los lineamientos para diseñar una OVA fueron detallados para este caso y su elaboración fue pensada para los estudiantes de esa edad y sus características sociales, culturales y emocionales.

2.3.2. La Literatura en la Escuela

Nos centramos ahora en la escuela pública del siglo XX y lo corrido del siglo XXI en Bogotá Colombia. La literatura ha pasado por varios momentos al llegar a la escuela. Hacia principios del siglo XX ésta era trabajada con propósitos moralistas. Se leían las fábulas de Esopo, Samaniego e Iriarte con un carácter socializador de valores y principios de carácter moral y con sentido formador. Hacia mediados del siglo XX se iniciaron las lecturas de los clásicos greco-latinos y se formó en lingüística y gramática para el correcto uso de la palabra escrita. Sólo en la década de los sesenta se inició la enseñanza de la literatura colombiana, española y europea con propósitos estéticos y éticos. Con la enunciación de la Ley General de Educación en la década del 90 se dio inicio a la libertad de cada escuela para la formulación de los lineamientos que habrían de organizar los contenidos y los objetivos del aprendizaje de la literatura. Sólo hasta el siglo XXI se tomó el recurso de las tecnologías de la informática y la comunicación como herramienta para facilitar el acceso al texto literario como recurso estético, político, ético y con inclinaciones humanizadoras.

El proceso de aprendizaje-enseñanza de la literatura en la escuela tradicional pública bogotana se centró en la comprobación de la lectura por parte de los docentes a través de los controles de lectura de las obras literarias como instrumento de verificación de la lectura. En términos de búsqueda de mundos posibles y documentaciones históricas presentes en la pieza

literaria, la escuela sólo encuentra un espacio de análisis, en los momentos precisos en que las facultades de educación de las universidades públicas bogotanas incursionaron en la investigación en literatura con docentes llegados de las universidades europeas. Este análisis se moderniza con el avance tecnológico de las comunicaciones y surge la OVA como una excelente oportunidad para iluminar el texto escrito con imágenes, movimiento y la interacción con el estudiante lector.

Por otra parte es muy claro que el texto literario ostenta, así, la capacidad de reconfigurar la actividad humana y ofrece instrumentos para comprenderla ya que, al verbalizarla, configura un espacio en el que se construyen y negocian los valores y el sistema estético de una cultura (Colomer, 2001, diciembre). Pero el problema continúa ahí. No basta que para una generación adulta encarnada en los docentes de literatura en la escuela secundaria sea verosímil lo anteriormente señalado, es necesario que la transmisión de esas comprensiones sea exitosa. Que los y las estudiantes se permean de los “vicios” del docente lector de literatura, que por su propia motivación tomen un libro de literatura y se adentren en los mundos posibles que ellos contienen. Es pues hipotéticamente hablando, un escenario propicio la utilización de los recursos que usan la imagen, el movimiento y el sonido para transmitir los mensajes, la transpolación de ese recurso en la enseñanza de la literatura.

De otro lado resulta oportuno incluir en este instante la relación inseparable del ejercicio de la lectura de la literatura con el desarrollo de dos capacidades; una, la estimulación de la capacidad de construcción de sentido de los elementos de la vida cultural al que alude el texto literario y por otro lado las habilidades lingüísticas de abordar un texto escrito. Bien reflexiona al

respecto (Colomer, 1991), al entender la lectura como una actividad que está compuesta por dos tipos de conductas bien definidas aunque simultáneas y complementarias. Por una parte, un comportamiento lector que se dirige a la construcción de sentido a partir de actividades psicomotrices y de razonamiento, y por otra, un comportamiento lingüístico que se adecúa a las características de la lengua escrita. Con lo anterior vemos que de lograr el acercamiento del estudiante al texto literario con propósitos del ejercicio de la lectura, se facilitan otros procesos secundarios no menos relevantes que los capitales arriba señalados.

2.3.3 La Lúdica

La palabra lúdica es un sustantivo que refiere a todo lo relacionado con el juego, derivado de su etimología del latín “ludus” cuyo significado es, juego. Ya al acercarse las actividades asociadas a la pedagogía, necesariamente se ha de relacionar con todas los momentos que sirven de ropaje creativo, de juego, de diversión y pausa para acercarse al conocimiento, donde tanto estudiante como profesor, e libaran de las tensiones que circulan por el aula y se mezclan en un momento de diversión creatividad y placer sin perder el horizonte de la enseñanza-aprendizaje.

Las actividades que son presentadas con los recursos de la tecnología y de la comunicación facilitan el componente lúdico que ha de servir de puente entre el texto escrito, para nuestro caso, y el estudiante.

Las elucidaciones piagetianas a respecto del juego en el ejercicio pedagógico, bien valen la pena sean consideradas en este punto. Piaget en sus texto *Seis estudios de Psicología* enfatiza en la idea que a los once o doce años, cuando se ha iniciado el pensamiento formal, es

posible la construcción de sistemas que caracterizan a la adolescencia: las operaciones formales facilitan, efectivamente, al pensamiento un poder totalmente nuevo, que equivale a desligarlo y liberarlo de lo real para permitirle trazar a su antojo reflexiones y teorías. La inteligencia formal señala pues el despegue del pensamiento y no debe sorprendernos que éste use y abuse, para empezar, del imprevisto poder que se le ha concebido. Esta es una de las novedades esenciales que opone la adolescencia a la infancia: la libre actividad de la reflexión espontánea. Poniendo las cosas así, Piaget concibe la reflexión espontánea como una actividad libre, como una energía de la que dispone el adolescente, un conjunto de elementos ya maduros en su cerebro que bien combinados con actividades de juego dirigido van a llevar necesariamente a aprendizajes certeros y sostenibles en el tiempo porque se han construido desde la experiencia misma particular y han mezclado la actividad cerebral de la comprensión de la regla en el juego con los conceptos ya relacionados con los saberes.

El maestro español Eduardo Crespillo Álvarez por su parte, en su artículo *el Juego como actividad de enseñanza-aprendizaje* en la revista *Estudios Pedagógicos*, Gibralfaro, Número 68 en 2010, analiza que al ser el juego un fenómeno cultural, ya por este solo hecho, está arraigado por contagio, a los lenguajes que estimulan desde los preludios de la vida a cualquier ser humano y que amplían el espectro de habilidades de aprendizaje y la predisposición a la lúdica como pretexto para allegar a las realidades humanas diferentes informaciones y dotaciones que le serán útiles en la vida adulta al futuro ciudadano. La justificación magistralmente incluida por Crespillo de considerar el juego como un componente cultural no sólo lo ubica en un escenario privilegiado de vehículo del aprendizaje sino lo catapulta como componente identitario de sujetos y de comunidades las cuales disfrutan, conviven, elaboran y reelaboran conocimiento y

heredan a sus descendientes realidades y comunican verdades a través de la lúdica y el juego. Este ejercicio de enseñanza-aprendizaje reconocido por Crespillo lo hemos aplicado en el escenario escolar del Fernando Soto Aparicio IED. La ejecución de la OVA, su disfrute, su exploración han vehiculado no sólo saberes culturales de la Grecia clásica que evoca Homero en La Odisea, sino que su lectura en animación ha posibilitado el llegado del mensaje de modo placentero.

Capítulo 3

Diseño Metodológico

3.1. Tipo y enfoque de investigación

Para este caso hemos seleccionado el tipo de investigación cualitativa por cuanto consideramos que el asunto de las relaciones que tienen los estudiantes con el texto literario ha sido trabajado como una relación, en el mejor de los casos, estudiante-libro y con la mediación del docente. Son muy escasos los escenarios que se registran en la escuela Bogotana de hoy en los que se acerquen las tecnologías de la informática y la comunicación a los ejercicios de lectura del texto literario. Quizás se hagan relaciones cinematográficas de las producciones literarias y sus adaptaciones a la pantalla gigante pero ello ha desvirtuado la narración y literaria y desestimulado la lectura literal. Con la implementación de un OVA creemos que se explora un terreno de poco ejercicio en los colegios bogotanos. Luego de la exploración se desprenderán informaciones suficientes para que se le pueda dar un giro al enfoque investigativo y se logren otros ejercicios pero siempre direccionados ellos a la promoción de la lectura de la literatura clásica.

3.2. Eje de acción en la línea de investigación

En este ejercicio investigativo hemos decidido auscultar los terrenos de la didáctica comprendida como un conjunto de recursos que, al tiempo que dan cuenta de las realidades más contemporáneas, coadyuvan para que el acto comunicativo llamado enseñanza-aprendizaje, esté lo menos viciado posible en la intervención de las emocionalidades de los actores. La didáctica

de la literatura, para nuestro caso La Odisea, puesta en marcha con la implementación de una OVA necesariamente desarrollará los elementos suficientes para la motivación a la lectura, cuyo objetivo ha sido nuestro faro desde el principio de esta investigación. Si la didáctica contiene un gran conjunto de metodologías, recursos, estrategias y actividades con la hilaridad de un mismo propósito, en esta oportunidad un OVA reúne los esfuerzos didácticos de toda una programación curricular. La didáctica lúdica que propicia un OVA desborda los límites de los lenguajes posibles en el aula de clase que rompe con las estructuras tradicionales del aula estática.

3.3. Herramientas teóricas metodológicas

Desde luego que para el tratamiento de la información es necesario hacer visibles las impresiones de la población seleccionada a saber:

3.3.1. Muestra

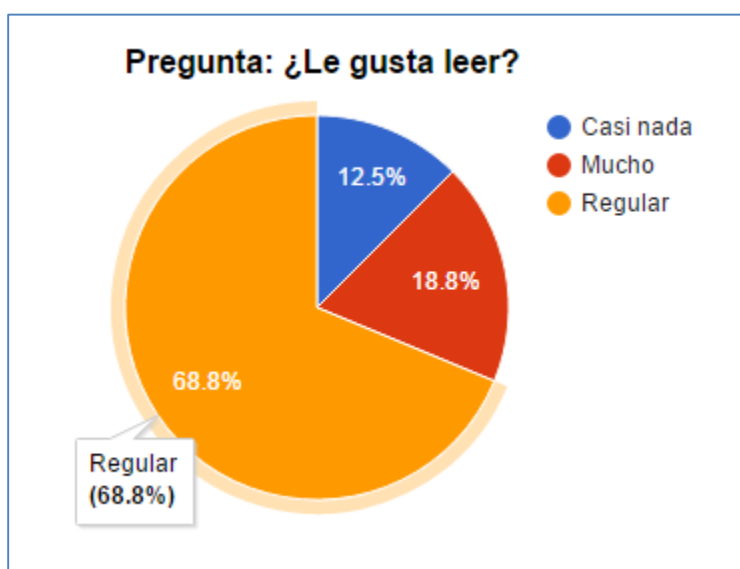
La población que se tomó en cuenta para la elaboración de la OVA literaria “Odiseo: El hombre héroe, fue de ciento dieciocho (118) estudiantes del Colegio Fernando Soto Aparicio IED del grado noveno, de la jornada mañana, ubicado en la Transversal 36 Número 73-24 sur en la localidad 8 de Kennedy en la ciudad de Bogotá, correspondientes al año escolar 2016. La mayoría de los estudiantes pertenecen al estrato dos y tres. En su mayoría viven en los barrios la Chucua, California, Kennedy, Patio bonito Bosa Tintalito y Tintal. La encuesta se aplica al 33% de esta población treinta y nueve (39) estudiantes del curso 901.

3.3.2. Instrumentos

Para la recolección de información se crea y aplica una encuesta virtual. Ver Anexo A. en este instrumento se busca indagar sobre los gustos de los estudiantes, cuánto tiempo dedican a la televisión o contenidos en línea, sobre cuántos libros tiene en casa, sobre la forma en la que adquiere los libros que lee, si suele frecuenta las bibliotecas públicas, sobre el tiempo que dedica a la lectura y sobre los que acompañan y comparten esta actividad.

- Principio del formulario
- Principio del formulario

3.3.3. Análisis de resultados



Gráfica 1. Respuesta pregunta 1. Fuente. Elaboración propia

Análisis gráfica 1

A la pregunta ¿Le gusta leer? Un 12.5% de la población encuestada respondió que casi nada, un 68% respondió que su frecuencia de lectura es regular y un 18% respondió que le gusta mucho leer. De

lo anterior podemos inferir que son muchas las actividades que la escuela debe crear y aplicar para ir incrementando el porcentaje de frecuencia de lectura en nuestra población. Para esta oportunidad, la OVA es una de esas actividades. Es muy evidente y diciente la información suministrada por los entrevistados respecto de la motivación a la lectura. Los jóvenes encuestados no presentan amplias motivaciones hacia la lectura necesariamente porque en sus contextos no se les transmite el deseo ni la necesidad de la lectura. Un 68.8% de los encuestados expresa un en su deseo de leer, nivel por debajo del promedio de deseo por leer, esto es escalofriante. Afortunadamente un 18.8% de los encuestados está motivado hacia la lectura y una correcta canalización de esas energías puede adentrarlos hacia los espacios indescritibles de los diálogos odiseicos y posteriormente de otras piezas de la literatura universal.

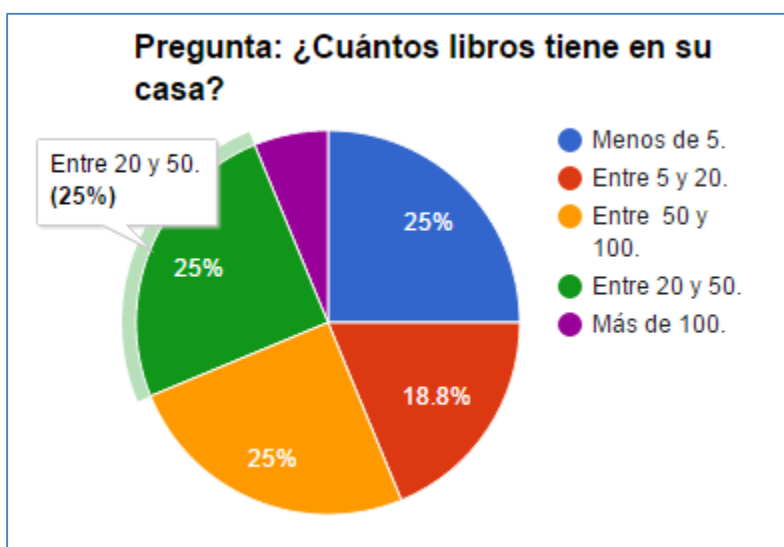


Gráfica 2. Respuesta pregunta 2. Fuente. Elaboración propia

Análisis gráfica 2

A la pregunta ¿Cuándo ves televisión? Un 40% de los encuestados respondió que todos los días, un 25% respondió que cuando tengo un rato libre, un 31% respondió que sólo a veces y algunos

programas y un 3.1% respondió que solo los sábados y domingos. De las respuestas anteriores podemos entender que la dedicación de tiempo de los encuestados a ver televisión es muy alto en toda la población y con respecto a la pregunta 1 se puede observar que ver televisión en términos de tiempo es proporcional en un cuatrocientos por ciento, es decir si un estudiante dedica diez minutos a la lectura, le dedicará cuarenta minutos a ver televisión. De lo anterior no es difícil derivar que el escenario escolar va en contravía de los hogares en cuanto a dedicación de tiempo al ejercicio de la lectura. Nos encontramos pues en un escenario desalentador y en total desventaja con respecto al poder y la dominación que tiene la televisión. Y no es que la televisión sea buena o mala, es que el tiempo de dedicación a su consumo es mucho menor que el dedicado a la lectura demostrando con eso el poder fascinador de la televisión y demostrando también que es más fácil para un joven ver televisión que leer. No pensamos que se trate de librar una batalla contra la televisión, se trata de ganar tiempo de exposición a la lectura.

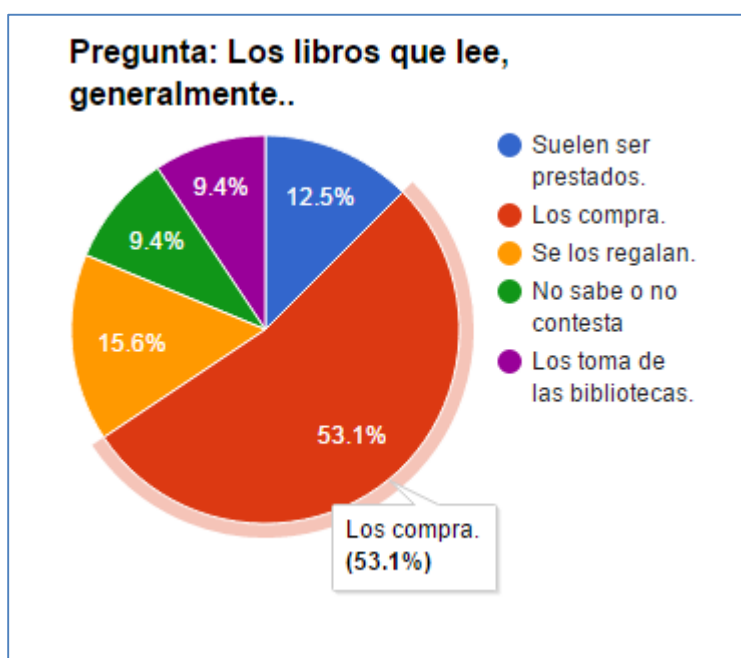


Gráfica 3. Respuesta pregunta 3. Fuente. Elaboración propia

Análisis gráfica 3

A la pregunta ¿Cuántos libros tiene en su casa? Menos del 6% de los encuestados respondió que tiene menos de cinco libros en sus casas. Observamos en esta gráfica una

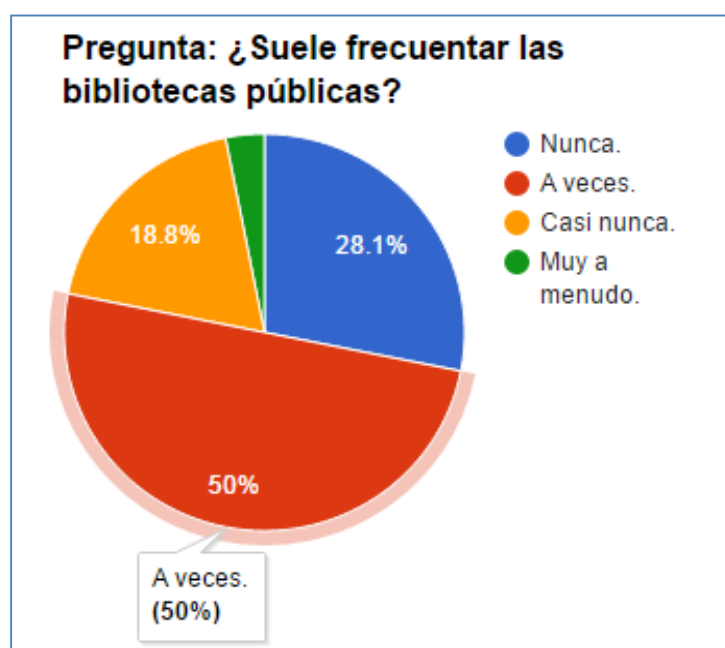
información muy útil. Sumando los estudiantes que tienen en su casa entre 5 y 50 libros tenemos un porcentaje de 48.8% dato revelador de qué tan importante resulta en los hogares tener libros. Las familias que privilegia los gastos de manutención, recreación, salud y transporte por encima de la adquisición de libros están transmitiendo un mensaje muy claro: leer no es importante para la vida. Si en un 98% de hogares hay menos de 100 libros esto significa que la adquisición de libros no es vista como una condición necesaria para la movilidad social. Desde el punto de vista académico este escenario es amenazador de la motivación hacia la lectura. Basados en estas consideraciones tiene mayor peso proponer un proyecto de intervención que altere esta lógica y que acerque el texto literario a los alcances de los estudiantes para obviar los obstáculos culturales a que se ve abocado el estudiante en su cotidianidad.



Gráfica 4. Respuesta pregunta 4. Fuente. Elaboración propia

Análisis gráfica 4

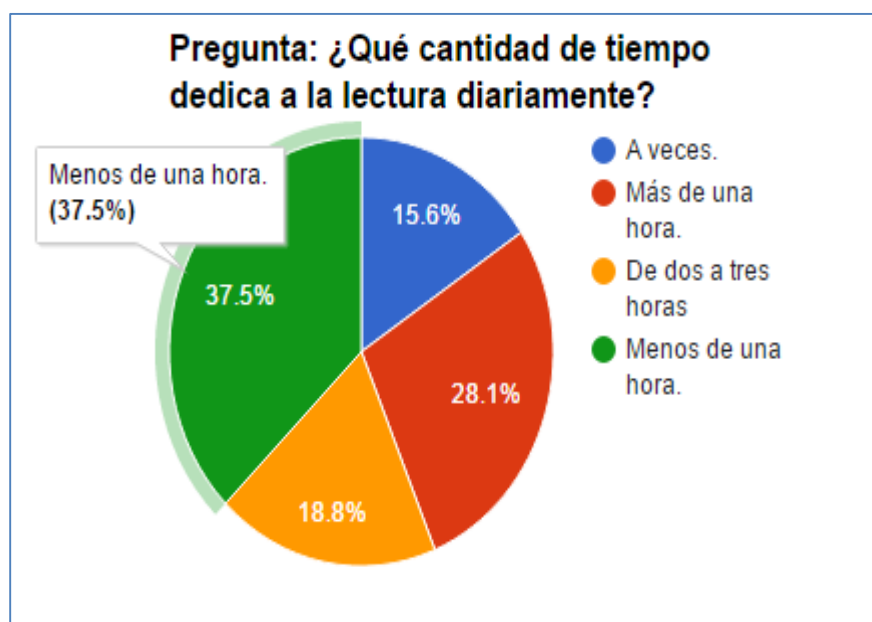
A la pregunta cómo adquiere los libros que lee, un 9% de los encuestados responde que los pide prestados en las bibliotecas, un 13% dice que los pide prestados, a un 16% se los regalan y el 53% los compra. Lo anterior indica que cuando los estudiantes toman la decisión de leer un libro, hacen el esfuerzo de comprarlo. Si vamos más allá de esto, podemos notar que depende de las motivaciones que tengan para la lectura, los estudiantes adquieren los libros que leen comprándolos demostrando así que no es por bajo nivel económico que no se adquieren los libros. Desde una perspectiva económica es permitido pensar que si el estudiante tiene acceso a una plataforma virtual en casa o en el colegio puede tener a su alcance el texto literario, y que si esta plataforma además incluye unos recursos complementarios que le centren más su atención, el mensaje del texto literario llega más felizmente, garantizando así la lectura del texto que fue el fin último del presente proyecto.



Gráfica 5. Respuesta pregunta 5. Fuente. Elaboración propia

Análisis gráfica 5

A la pregunta si suele frecuentar las bibliotecas públicas un 28% responde que nunca. Vemos nuevamente una amenaza cultural de la sociedad respecto de la relación con el hábito de frecuentar los escenarios en los que se lee por antonomasia. No transmitir las visitas a las bibliotecas públicas de una generación adulta a una generación joven es el reflejo de dónde se encuentran los intereses de los adultos y eso se refleja en la cotidianidad de los estudiantes. Si un 50% de los encuestados responde que a veces visita las bibliotecas públicas nos encontramos con una amenaza familiar para crear el hábito de la lectura. No es sencillo pasar de una cotidianidad infrecuente en el contacto del libro a una voluntad repentina por acercarse al libro. La OVA aquí propuesta ayuda a cercar el libro de una manera lúdica produciendo un impacto favorable para la continuidad del ejercicio.



Gráfica 6. Respuesta pregunta 6. Fuente. Elaboración propia

Análisis gráfica 6

Ahora analicemos las respuestas de los estudiantes encuestados sobre el tiempo dedicado a la lectura. Un 37% responde que dedica diariamente menos de una hora. Teniendo en cuenta la edad de los estudiantes –recordemos que son estudiantes de grado noveno- vemos que dedicar menos de una hora diaria es muy poco tiempo para leer. El hábito, -del latín “habitus”, esto es, que habita en el espíritu y su energía se manifiesta necesariamente-, se crea cuando una actividad se realiza conscientemente, a diario y con una continuidad sostenida en el tiempo. Ya hablando de lectura, y como es un ejercicio que demanda procesos más complejos de funcionamiento del cerebro, no se transforma en hábito a la misma velocidad con la que se convierte en hábito cepillarse los dientes antes de dormir, por ejemplo. De lo anterior es permitido expresar que con el estímulo de menos de una diaria de lectura de un 37% de los estudiantes encuestados, no podemos aspirar a crear un hábito de lectura en esa población. Se hace necesario exponerlos a más tiempo de lectura diaria y esto es posible con un OVA. Este proceso resultaría menos complejo con el 47% de los estudiantes encuestados que responden que dedican más de una hora diaria a leer.



Gráfica 7. Respuesta pregunta 7. Fuente. Elaboración propia

Análisis gráfica 7

Ya la parte del diálogo sobre los textos leídos es un estadio en el desarrollo de la lectura propositiva que corresponde a un siguiente nivel de lectura. Con la información suministrada por los estudiantes sobre la pregunta si habla con alguien sobre lo leído, vemos que el grueso de la muestra, un 63%, dice que a veces, esto es, que no se ha adquirido aún la rutina de la socialización de la lectura. Esto no es desalentador, pues el diálogo corresponde a un momento ya más lúdico y elaborado de la competencia lectora. Vemos también que la minoría encuestada contesta que siempre dialoga sobre lo leído y esto hace pensar que ya hay una muestra pequeña de estudiantes en este momento de la lectura dialogada. Para este sector de la muestra la lúdica del OVA produce un impacto motivacional más fuerte en su espíritu lector.

De las respuestas dadas por los estudiantes en la encuesta de búsqueda de datos sobre la relación de los y las estudiantes con la lectura en general y la lectura literaria en particular, las informaciones arrojadas aportaron suficiente información para afirmar que:

- El 100% de los encuestados lee de menos de dos libros completos al año.
- El 80% de los encuestados presenta una baja motivación a la lectura y el otro 20% se encuentra en una motivación regular.
- Menos del 20% de los encuestados visita las bibliotecas públicas de su localidad, cercanas a su localidad o a las más famosas de la ciudad.
- Al preguntársele por la cantidad de libros que poseen en casa el 70% comentó que menos de diez libros.

Capítulo 4

Propuesta de intervención

4.1 Título

ULISES: EL HOMBRE HÉROE

4.2 Descripción

Con esta propuesta pretendemos realizar un acercamiento entre los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando Soto Aparicio y la literatura clásica -La Odisea- a través de estrategias pedagógicas lúdicas –OVA- enfocadas a mejorar los procesos de lectura y al buen uso de los recursos informáticos.

El sentido lúdico aporta y orienta las actividades de la ova literaria y la creación de juegos,- los menús, que facilitan el acceso a la obra literaria-, las ayudas audiovisuales y otros recursos, que permiten la creación de un espacio creativo, libre y lúdico, factores positivos en el acercamiento de los estudiantes a la obra literaria clásica.

Esta actividad crea, recrea y/o fortalece los procesos de lectura (animación de lectura) y así mejora los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando Soto Aparicio.

4.3. Justificación

Las nuevas tecnologías (OVA), la literatura clásica (La Odisea), el habla, la escucha y el juego (pedagogías lúdicas) como elementos fundamentales en los procesos comunicativos facilitan y hacen viable la expresión de saberes, de sentimientos, de sueños y anhelos en la vida, tratando de transformar los contextos personales y sociales, significativa y positivamente, en los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando Soto Aparicio.

En la educación, los saberes relacionados con el lenguaje son ejes fundamentales en la comunicación de los estudiantes con sus pares, con el mundo que forma y con sus familias y sus contextos. Es el lenguaje el que permite la articulación y la significación de los demás saberes específicos. Se hace necesario y prioritario buscar nuevos acercamientos entre la lectura y los estudiantes, teniendo en cuenta elementos teóricos y prácticos actuales como las nuevas tecnologías y la pedagogía de la lúdica, para que nuestros estudiantes elaboren y reelaboren habilidades comunicativas que les faciliten alcanzar nuevos y mejores niveles de educación formal y humanística. Así las cosas las pretensiones de aplicar una OVA literaria para el acercamiento de la obra literaria clásica, en este caso La Odisea, a las realidades que le dan significado a mundo de los estudiantes vence muchas barreras que por tradición se presentaban en la escuela formal.

4.4. Objetivo General

Motivar los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando Soto Aparicio hacia los procesos de lectura de obras literarias a través del uso de una OVA literaria.

4.5. Estrategias y actividades

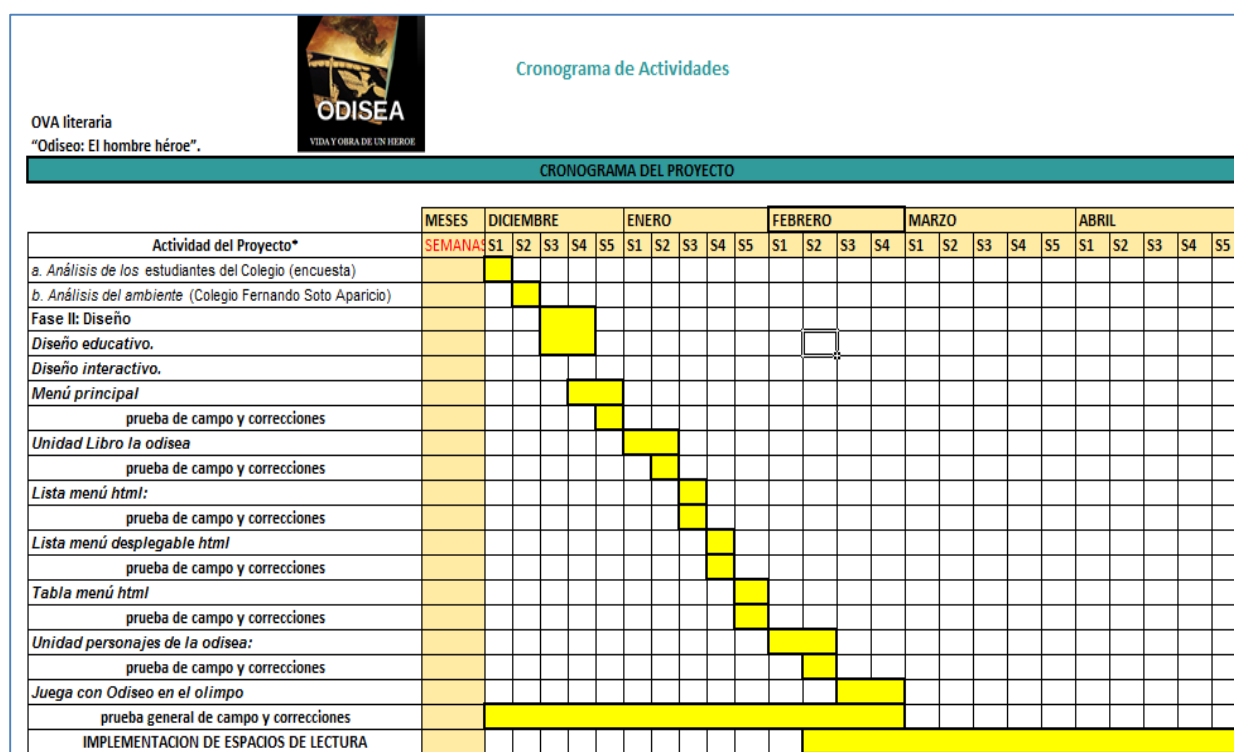
Tabla 1. Estrategias y actividades

Objetivo general: Implementar una ova literaria que motive los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando soto Aparicio hacia los procesos de lectura en general y de los textos literarios clásicos en particular.		
Objetivos específicos	Estrategia	Actividad
Identificar las causas de los bajos niveles de lectura en los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando soto Aparicio	Aplicación de una encuesta para indagar cuales son las causas de los bajos niveles de lectura en los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando soto Aparicio	Construcción de la encuesta aplicada al 330% de los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando Soto Aparicio. Análisis de resultados de la encuesta diagnóstico
Diseñar la propuesta pedagógica con estrategias lúdicas y tecnologías de la información y de la comunicación que generen mejores procesos de lectura en los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando soto Aparicio	Construcción de la propuesta pedagógica por parte de los docentes responsables.	Encuentro entre docentes responsables Selección de las estrategias lúdicas a utilizar y de las herramientas tecnológicas apropiadas. Diseño de la propuesta
Desarrollar la propuesta pedagógica lúdica “ova literaria” con los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando soto Aparicio. VER ANEXO C	Puesta en común y aplicación de la propuesta pedagógica lúdica “ova literaria” en los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando Soto Aparicio.	Implementación de la propuesta pedagógica en los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando Soto Aparicio

Fuente: Elaboración propia

4.5.1. Cronograma

Tabla 2. Cronograma de actividades



Fuente: elaboración propia

4.5.2 Procedimiento para la creación de la OVA literaria

“Odiseo: El hombre héroe”

Para producir la OVA se realizaron los siguientes procedimientos: análisis de los estudiantes, análisis de los recursos, diseño educativo, diseño interactivo.

4.5.2.1 Análisis de los estudiantes

En esta etapa se realiza un estudio de campo, sobre los actores, en los que influye la OVA literaria “Odiseo: El hombre héroe”, los cuales están enfocados a las características de los estudiantes del Colegio Fernando Soto Aparicio del grado noveno.

La población que se tomó en cuenta para la elaboración de la OVA literaria “Odiseo: El hombre héroe, fue de ciento dieciocho (118) estudiantes del Colegio Fernando Soto Aparicio del grado noveno correspondientes al año escolar 2016. La OVA se implementa del colegio en un espacio diario de lectura que se llama: 30 minutos de lectura, que busca un acercamiento afectivo y efectivo a los procesos de animación a la lectura. Para la utilización de la OVA no se requiere una amplia experiencia en el manejo de materiales educativos computacionales, ya que fue realizado en un ambiente sencillo y amigable, con múltiples menús que le permiten al usuario ubicarse en los distintos escenarios de la OVA.

4.5.2.2 Análisis del ambiente (Colegio Fernando Soto Aparicio)

En esta etapa se realiza un estudio de campo, sobre los actores, en los que influye la OVA literaria “Odiseo: El hombre héroe”, los cuales están enfocados a las características y recursos donde se implementa la OVA.

Actualmente, el Colegio Fernando Soto Aparicio cuenta con dos salas de informática, en cada sala existen 34 equipos portátiles marca HP con las siguientes características: Portátil HP,

modelo 14-ac103, pantalla 14”, procesador Intel Celeron n3050, disco duro 500 GB, memoria RAM 4 GB.

En la biblioteca del colegio existe una colección aproximada de 3000 libros, la mayoría conformada por textos escolares que superan los 15 años de antigüedad y se encuentran apilados a la espera de ser descartados. Buscando material bibliográfico existente relacionado con la *Ilíada* y la *Odisea* solo se encontraron los siguientes libros infantiles:

- a) *Odiseo el gran aventurero* de editorial panamericana, ilustradora Patricia Acosta
- b) *Por todos los dioses* de editorial Norma, autor Ramón García Domínguez

Entonces, la biblioteca carece de material bibliográfico, fílmico y computacional para abordar temas relacionados con literatura clásica concebida como aquella escrita en griego antiguo o en latín. La mayoría de estas obras son aventuras de hombres, semidioses, dioses y héroes repitiendo los modelos de Homero, el ciego que habita en la isla de Quíos, la rocosa.

Teniendo en cuenta los recursos informáticos y bibliográficos del colegio, las características de los estudiantes del grado noveno, los contenidos que se van a trabajar, se planea desarrollar la OVA que apoye los procesos de lectura de la institución educativa, para lograr este objetivo se seleccionan los programas (software) y los equipos (hardware) que se pueden utilizar para desarrollar esta propuesta y vemos viable el diseño y la implementación de la OVA literaria “*Odiseo: El hombre héroe*”. Es viable.

4.5.2.3 Diseño educativo.

En el diseño educativo se organiza la estructura del contenido de la OVA literaria “Odiseo: El hombre héroe” en la cual se tienen presente el objetivo de la propuesta y el análisis de contenidos. En el diseño interactivo se trabajan la interfaz, el mapa de navegación y el recorrido de la OVA. Los programas y lenguajes seleccionados para realizar y desarrollar la OVA son:

- a) HTML , siglas de lenguaje de marcas de hipertexto (*Hyper Text Markup Language*) *este lenguaje universal para la construcción de páginas web cuenta con una estructura básica y con un código, para crear contenidos web como, videos, textos, animaciones y menús*
- b) Blogger es una aplicación creada por Pyralabs (empresa que acuñó el término blogs y diseñó la plataforma) adquirida por Google en el año 2003 que permite publicar contenidos en bitácoras (blogs) utilizando plantillas que pueden ser personalizadas.
- c) DRIVE servicio que pertenece a Google, conocido en sus inicios como Doiuytrocs permite la edición de documentos, presentaciones, hojas de cálculo, formularios entre otros. Estos contenidos se almacenan de forma automática en la nube de Google.
- d) SCRATCH pseudo-lenguaje de programación, gratuito y abierto que busca desarrollar habilidades cognitivas mediante un código de programación fácil. Nace como un proyecto del Grupo Lifelong Kindergarten del Laboratorio de Medios del MIT.

Con estos programas y lenguajes se van a construir 3 unidades temáticas:

- a) El libro la odisea.
- b) Los personajes de la odisea.
- c) Juegos relacionados con la odisea.

4.5.2.4. Diseño interactivo

En el diseño interactivo se trabajan la interfaz, el mapa de navegación y el recorrido de la OVA. Se realiza un blog denominado menú principal, que permite el acceso a las tres unidades de la OVA. Libro la odisea, personajes de la odisea, juegos de la odisea y otras secundarias que aún están en desarrollo y prueba; escucha la odisea y galería.

4.5.2.4.1 Menú principal

En este blog existen cuatro pestañas que llevan al libro la odisea, personajes de la odisea, juega con Odiseo en el olimpo, juega con Odiseo en el mar, se presenta el libro la Odisea con sus 24 cantos, ubicados en cada pestaña y en cada página. Se crean tres menús más en HTML para entrar a cada parte del libro. Un menú desplegable, una lista de enlaces y una tabla, todas se encuentran en cada página, en cada uno de los veinticuatro cantos del libro.



Figura 1. Menú general OVA . Fuente. Elaboración propia (granodiseo.blogspot.com)

4.5.2.4.2 Unidad Libro la odisea

En este blog se presenta el libro la Odisea con sus 24 cantos, cada canto tiene su pestaña y cada canto existe en una página. Se crean tres menús más en HTML para entrar a cada parte del libro. Un menú desplegable, una lista de enlaces y una tabla, todas se encuentran en cada página, en cada uno de los veinticuatro cantos del libro.

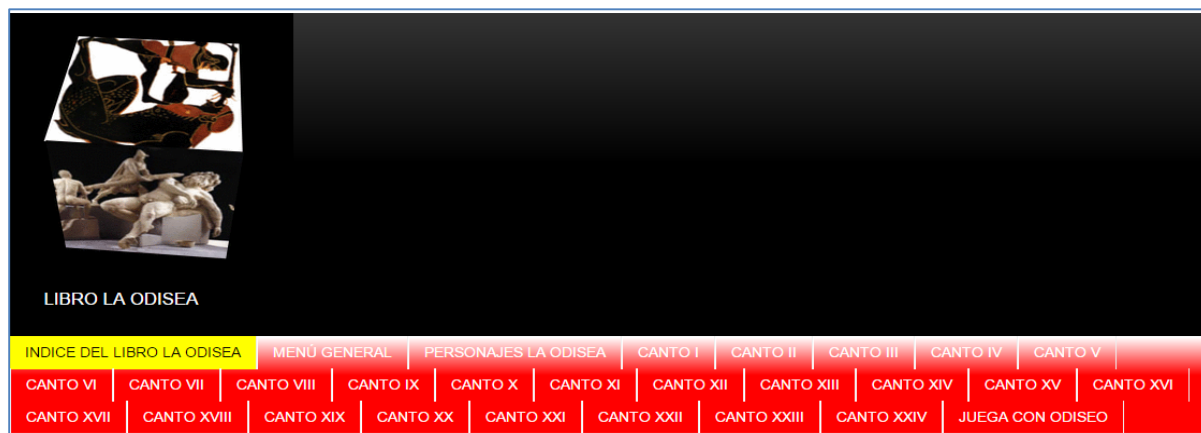


Figura 2. Índice general del libro. Fuente: Elaboración propia (<http://museoodisea.blogspot.com>)

4.5.2.4.3 Lista menú HTML

Esta lista menú es realizada en código HTML y es diseño propio se agrega el código al blog utilizando un gadget HTML JavaScript

INDICE DEL LIBRO LA ODISEA	CÓDIGO HTML (aparte)
<ul style="list-style-type: none"> • Canto I. Los dioses discuten el retorno de Odiseo • Canto II. Telémaco congrega al pueblo de Ítaca • Canto III. Telémaco viaja a Pilos para preguntar sobre su padre • Canto IV. Telémaco viaja a Esparta para preguntar sobre su padre • Canto V. Odiseo arriba a Esqueria de los feacios • Canto VI. Odiseo y Nausícaa • Canto VII. Odiseo llega al palacio de Alcínoo • Canto VIII. Odiseo es bienvenido por los feacios • Canto IX. Odiseo y los Cicones, los Lotófagos, los Ciclopes • Canto X. La isla de Eolo. Circe la hechicera • Canto XI. Descenso al inframundo • Canto XII. Las Sirenas, Ercila y Caribdis. La isla del Sol. Ogigia • Canto XIII. Los feacios despiden a Odiseo. llega a Ítaca • Canto XIV. Odiseo y Eumeo • Canto XV. Telémaco regresa a Ítaca • Canto XVI. Telémaco reconoce a Odiseo • Canto XVII. Odiseo como indigente entre los pretendientes • Canto XVIII. Los pretendientes maltratan a Odiseo • Canto XIX. La esclava Euriclea reconoce a Odiseo • Canto XX. El ultimo banquete de los pretendientes • Canto XXI. La prueba del arco • Canto XXII. La venganza • Canto XXIII. Penélope reconoce a su esposo • Canto XXIV. El Pacto 	<pre> Canto I. Los dioses discuten el retorno de Odiseo Canto II. Telémaco congrega al pueblo de Ítaca Canto III. Telémaco viaja a Pilos para </pre>

Figura 3. Lista menú. Fuente: Elaboración propia

4.5.2.4.4 Lista menú desplegable HTML

Esta lista desplegable menú es realizada en código HTML y es diseño propio. Se agrega el código al blog utilizando un gadget HTML JavaScript.

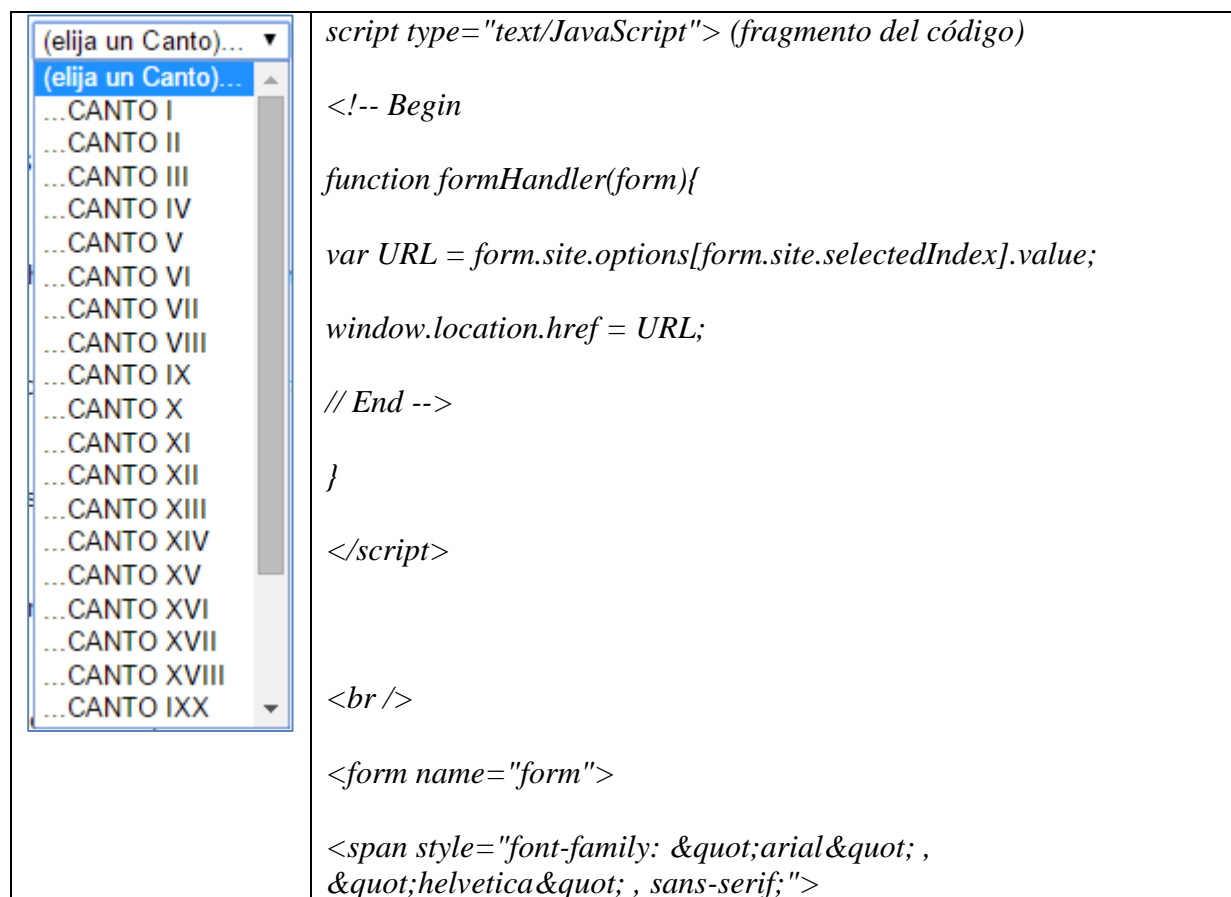


Figura 4. Lista menú desplegable . *Fuente: Elaboración propia*

4.5.2.4.5 Tabla menú HTML

Esta tabla menú es realizada en código HTML y es diseño propio. Se agrega el código al blog utilizando un gadget HTML JavaScript.

Canto I.	Canto II.	Canto III.	Canto VI.
Canto V.	Canto VI.	Canto VII.	Canto VIII.
Canto XI.	Canto X.	Canto XI.	Canto XII.
Canto XIII.	Canto XIV.	Canto XV.	Canto XVI.
Canto XVII.	Canto XVIII.	Canto XIX.	Canto XX.
Canto XXI.	Canto XXII.	Canto XXIII.	Canto XXIV.

<HTML> (parte del código)

```

<body>

<table border="5" style="width: 100%;">

<tr>

<td><center>

<a href="http://odiseohomero.blogspot.com.co/p/canto-1.html">Canto I.</a></center>

</td>

<td><center>

<a href="http://odiseohomero.blogspot.com.co/p/canto-ii.html">Canto II.</a></center>

</td>

</tr>

</table>

</body></HTML>

```

Figura 5. Tabla menú HTML . *Fuente: Elaboración propia*

4.5.2.4.6. Unidad personajes de la Odisea:



Figura 6. Unidad personajes de la odisea *Fuente. Elaboración propia (museoodisea.blogspot.com)*

En este blog se encuentran los 27 principales protagonistas del libro la odisea, a los que se accede por las pestañas (cada una con el nombre de un personaje) que al dar clic lleva a una diapositiva, de una presentación drive. Todas las imágenes utilizadas tienen dominio público y están referencias en un aparte del bloc que se llama derechos de autor. En este caso, el pintor es LeónBelly (1827–1877) y el nombre del cuadro es Odiseo y las sirenas.

4.5.2.4.7 Juega con Odiseo en el Olimpo

En esta página del blog se encuentra un juego creado en el programa gratuito Scratch que es elaborado con código gratuito y abierto, en el juego aparece Odiseo y su misión es tocar el mayor número de sirenas posibles, el tiempo con el que cuenta es de 100 segundos, cada vez que toca una sirena tiene que cuidarse de Poseidón, luego de medusa, luego de una gárgola.



Figura 7. Juega con Odiseo en el Olimpo. Fuente. Elaboración propia (granodiseo.blogspot.com.co/p/juega-con-odiseo.html)

Esta escena pertenece a la página del programa Scratch en la que se construyó el proyecto Odiseo en el olimpo.

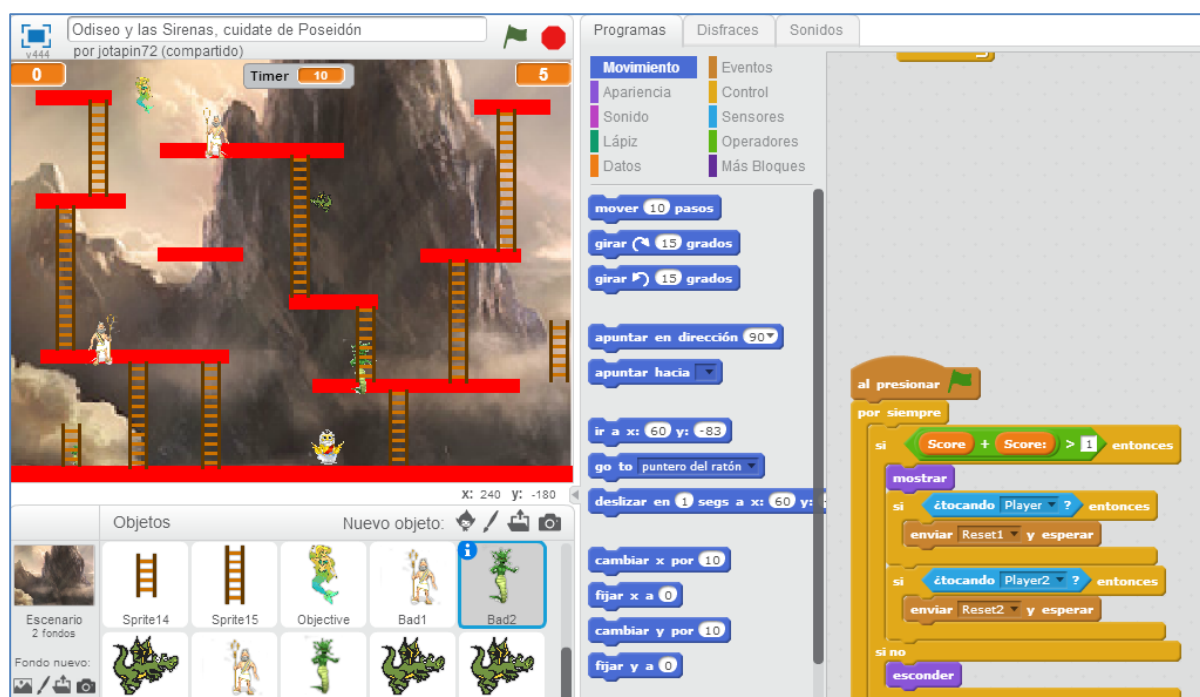


Figura 8. Código juego . *Fuente. Elaboración propia*

4.5.2.4.8 Juega con Odiseo en el mar

En esta página del blog de encuentra un juego creado en el programa gratuito Scratch que es elaborado con código gratuito y abierto, en el juego aparece Odiseo y una nave aquea. La misión es salvar a Odiseo del fondo del mar y rescatarlo el mayor número de veces, el tiempo es de 100 segundos, el barco de los aqueos se mueve con el movimiento del ratón.



Figura 9. Juego Odiseo en el mar Fuente: Elaboración propia (granodiseo.blogspot.com.co/p/juega-con-odiseo_16.html)

Esta escena pertenece a la página del programa Scratch en la que se construyó el proyecto Odiseo en el mar.

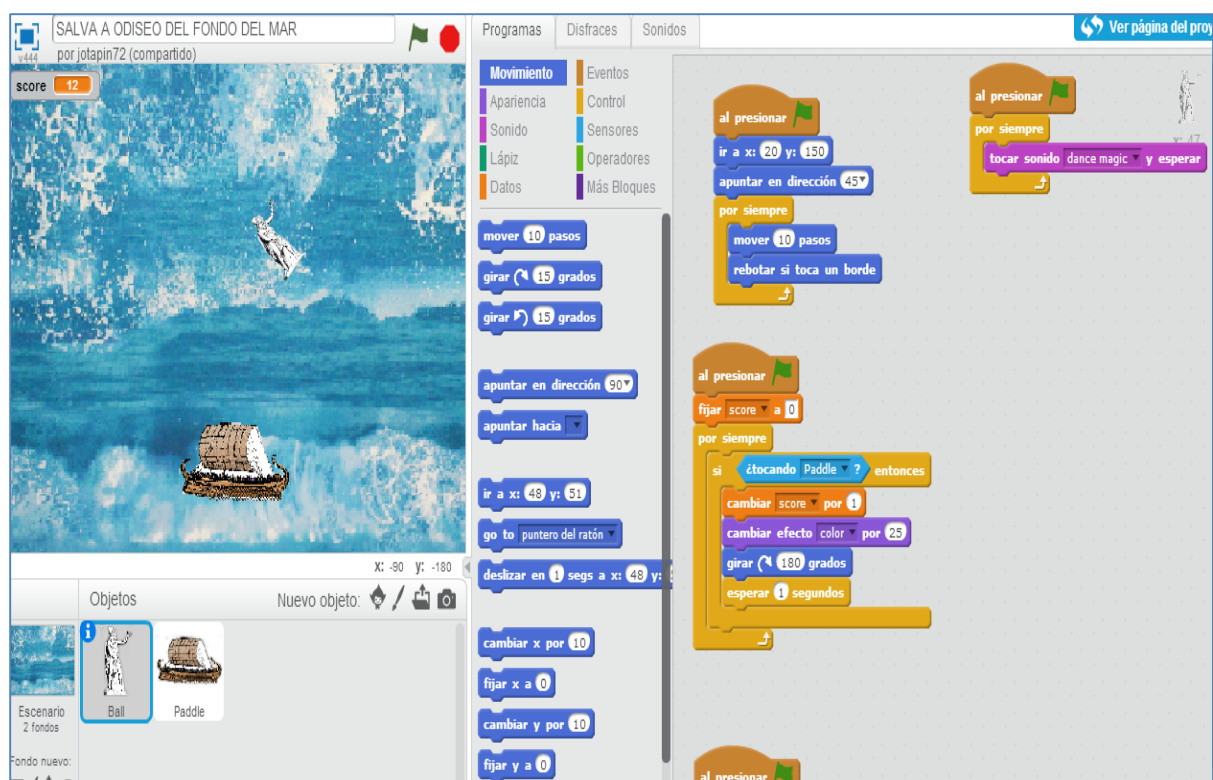


Figura 10, Código Odiseo en el mar. Fuente. Elaboración propia

4.6. Contenidos

Se relacionan los contenidos de cada módulo y se indica la ubicación web, el índice general de la ova es: granodiseo.blogspot.com o/ xurl.es/odiseo

Tabla 3. Contenidos, modulo y ubicación web

Nombre del modulo	Contenidos	Ubicación en la web
Unidad: Libro la odisea	Se presenta el libro la Odisea con sus 24 cantos, cada canto tiene su pestaña y cada canto existe en una página.	http://odiseohomero.blogspot.com.co/p/canto-i_11.html
Unidad: Personajes de la odisea:	Se encuentran los 27 principales protagonistas del libro la odisea, a los que se accede por las pestañas o por los múltiples menús	http://museoodisea.blogspot.com.co/
Unidad: Juega con Odiseo en el Olimpo	Se encuentra un juego creado en el programa gratuito Scratch que es elaborado con código gratuito y abierto, en el juego aparece Odiseo y su misión es tocar el mayor número de sirenas posibles,	http://granodiseo.blogspot.com.co/p/juega-con-odiseo.html
Unidad: Juega con Odiseo en el mar	Se encuentra un juego creado en el programa gratuito Scratch que es elaborado con código gratuito y abierto, en el juego aparece Odiseo y una nave aquea.	http://granodiseo.blogspot.com.co/p/juega-con-odiseo_16.html

Fuente: Elaboración propia

4.7. Personas responsables

Los actores responsables de la propuesta de intervención de la que trata el presente trabajo somos:

Jorge Eduardo Pinzón Acero:

Docente de planta de la Secretaría de Educación de Bogotá desde el año 2001 con estudios de pregrado en la Universidad Minutos de Dios en Informática Educativa, Especialista en Edumatica de la Universidad Autónoma de Colombia, con experiencia docente de 15 años. Promotor de Lectura en Colsubsidio y Biblored 1992-2009, con diplomado y cursos en multimedia educativa, con múltiples capacitaciones y producciones en el campo de la animación y promoción de lectura.

Efrén Ardila Rodríguez

Docente de planta de la Secretaría de Educación de Bogotá desde el año 2001, licenciado en Lenguas modernas español-inglés de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, magíster en Educación de la Universidad Nacional de Colombia y docente catedrático de la Universidad Pedagógica Nacional, La Universidad Antonio Nariño y la Universidad Distrital de Bogotá Francisco José de Caldas y con estudios en Inglés como lengua extranjera del Southeast Community College en Lincoln Nebraska USA.

4.8. Beneficiarios

El trabajo planteado ha tenido como visibles y directos beneficiarios a los estudiantes del grado noveno de la jornada mañana del Colegio Fernando Soto Aparicio IED en Bogotá.

Unos indirectos beneficiarios del proyecto de intervención han sido las familias que han observado un mayor interés de sus hijos e hijas en las motivaciones hacia la lectura.

Otros beneficiarios indirectos del proyecto los encontramos en los y las docentes del colegio Fernando Soto Aparicio IED el recibir en sus aulas algunos estudiantes más adentrados en la lectura de textos literarios y con ello unas dinámicas académicas más propicias para el desarrollo de las sesiones.

4.9. Recursos

Tabla 4. Recursos y funciones

	RECURSOS	FUNCIÓN
HUMANOS	DIRECTIVOS	permitir los espacios y autorizar la participación de los estudiantes del grado noveno del colegio Fernando Soto Aparicio en la implementación de la ova, en el espacio diario de lectura
	DOCENTES	los profesores, de informática y de español (autores de la OVA) trabajan mancomunadamente en la ejecución y orientan el desarrollo del material
	ESTUDIANTES	los estudiantes, de los tres cursos del grado noveno aceptan y participan en el espacio de lectura, utilizando la ova, de forma voluntaria
TÉCNICOS	SALA DE INFORMÁTICA 1	espacio donde todos los días escolares, desde a las 6:15 am hasta las 6:45 am tenemos los recursos y la conectividad para desarrollar la ova
	PORTÁTILES	herramienta tecnológica que pone en contacto a los estudiantes con el objeto virtual
	CONEXIÓN	internet es el espacio donde se almacena la ova y donde interactúan Drive, Blogger, HTML y Scratch
DIDÁCTICOS	OBJETO APRENDIZAJE	VIRTUAL Desarrollar actividades y contenidos virtuales de aprendizaje, videos, imágenes, sonido, entre otros.

Fuente: Elaboración propia

4.10. Evaluación y seguimiento

Se utilizan dos herramientas de evaluación y seguimiento, la primera es informal con valides y confiabilidad que no puede ser cuantificada y se basa en la creación un buzón en el que los estudiantes de la ova dejan sus comentarios, sugerencias o recomendaciones, en notas escritas, sobre su experiencia en el uso del objeto virtual de aprendizaje. Esta información no tiene un formato o preguntas estándar, simplemente escriben cuando quieren expresar algo sobre el material. Hasta hoy tenemos veinticinco (25) opiniones de las cuales veinticuatro (24) fueron positivas y solo una comento “es lo mejor que le ha pasado a la clase de tecnología, ya que la clase de tecnología es aburrida pero la lectura no. ~~HTML~~ no, lectura si” .tomado de una nota del buzón. Esta es crítica es positiva para la OVA pero no para la asignatura de informática. VER ANEXO B

La evaluación y el seguimiento están planteados en el cronograma como una actividad periódica y constante que se aplica desde el inicio hasta el final y esta definida como prueba general de campo y correcciones.

Se realiza una encuesta en los estudiantes del grado noveno. La encuesta se aplica al 33% de esta población treinta y nueve (39) estudiantes del curso 902. Con esta con esta evaluación se busca el mejoramiento y el fortalecimiento de las debilidades presentes en la OVA y también para reconocer los aspectos positivos del material. Para esta encuesta se define la siguiente escala.

1. Aspectos deficiente (hay que realizar ajustes),
2. Aspectos aceptables (se ha cumplido parcialmente),
3. Aspectos buenos (se cumple con la mayoría del objetivo)
4. Aspectos sobresalientes (se cumple con el objetivo)

Tabla 5. Evaluación secciones de la OVA

ÍTEMS	1	2	3	4
Blog introducción			x	
Blog libro la Odisea			X	
Blog personajes de la odisea				x
Blog juegos Odiseo en el Olimpo				x
Blog juego Odiseo en el mar			x	
Blog escucha la odisea		x		

Fuente: Elaboración propia

Como se aprecia en la gráfica, los módulos introducción, el libro la odisea, la sección de juegos presenta, para los estudiantes, aspectos buenos y sobresalientes. Se presenta una gran debilidad en la sección, escucha la odisea, que está en construcción.



Gráfica 8. Resultados evaluación OVA. Fuente: Elaboración propia

Conclusiones

La lúdica, la animación de lectura y las tecnologías de la información se pueden mezclar en la creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje y éstos propician al estudiante espacios de aprendizaje significativo, autónomo y permiten al docente encontrarse y compartir en múltiples espacios presenciales o virtuales. El diseño y la aplicación de los Objetos de Aprendizaje pueden ser utilizados en todas las asignaturas. El Objeto virtual es una valiosa herramienta, distinta a las tradicionales del sistema educativo y comparte muchos códigos y contextos que las nuevas generaciones utilizan y viven, con características lúdicas y didácticas, que contribuyen y permiten mejorar los procesos relacionados entre el aprendizaje y la enseñanza, entre los estudiantes y los docentes, entre la lúdica, la lectura y las tecnologías. Esta propuesta es un recurso innovador que mejora y amplía los contextos de educación en docentes y estudiantes del colegio Fernando Soto Aparicio.

Al momento de tomar un texto de tres mil años de antigüedad, convertirlo en un objeto virtual mediante la implementación e integración de lenguajes como HTML, SCRATCH y de aplicaciones como Blogger y Drive, todo lo anterior orientado por los conocimientos de la Pedagogía de la Lúdica permite dinamizar las rutinas didácticas en el colegio Fernando Soto Aparicio. La lúdica puede colaborar en mejorar el desarrollo humano y tiene un impacto en la sociedad. Los jóvenes que mediante esta ova están en contacto directo con los principios y valores de un pueblo milenario, en el que Odiseo puede volver a nuestro tiempo y enseñar que la vida es una aventura, que con todas las penalidades y dificultades puede terminarse como uno quiera, que el destino que tenemos trazado puede ser modificado por nuestro intelecto y por nuestras decisiones. Que si nos lo proponemos podemos llegar a esa tierra donde éramos y

seremos reyes, donde nos espera nuestra familia, esposa e hijo, que los estudiantes pueden evitar su destino, convertirse en empleados, por un mínimo y que la mejor herramienta es el cerebro. Estos jóvenes, todos los días escolares, desde las 6:15 am hasta las 6: 45 AM, en la sala de informática número uno, en el primer piso de la sede A del colegio Fernando Soto Aparicio, en la localidad de Kennedy, Bogotá, Colombia están utilizando, desde febrero de 2016, la OVA literaria “Odiseo: El hombre héroe” y al leer la odisea creen que es un libro atractivo, fácil y divertido. También cambiar nuestro destino y no ser un instructor tradicional al tener en cuenta la pedagogía de la lúdica.

Desde el escenario de la lúdica aplicada al instrumento literario y tecnificado por la informática y la comunicación, hemos de considerar que varían dinámicas y las lógicas relacionales entre los estamentos del acto comunicativo llamado educación: los docentes y los educandos. La implementación de un OVA disminuye las tensiones que en muchos escenarios se construyen gracias a la circulación de las subjetividades. Los contenidos del texto La Odisea matizados por los juegos, las entradas, los caminos posibles que posee la herramienta tecnológica llamada OVA desde su Menú de entrada desprivilegia el rol del docente y lo transmuta hacia un facilitador y acompañador que testifica el acceso a los múltiples mundos posibles del texto original de la literatura clásica. Por lo anterior, es oxigenante el uso de un OVA en el espacio académico tanto para el docente como para el estudiante, en razón a la transformación de los roles que han sido modificados gracias a un OVA: Objeto Virtual de Aprendizaje.

Referencias

- Crespillo Álvarez, E. (2010). *El Juego como actividad de enseñanza-aprendizaje*. Revista Estudios Pedagógicos, Gibralfaro. Número 68.
- Colomer, T. (2001). *La enseñanza de la literatura como construcción de sentido. En lectura y vida*. Revista Latinoamericana de lectura. Año 22 diciembre de 2001.
- Colomer, T. (1991). *De la enseñanza de la literatura a la educación literaria*. Barcelona: CL&E.
- Congreso de la República (1991). Constitución Política de Colombia. Recuperado de: www.secretariasenado.gov.co/senado/.../constitucion_politica_1991.
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2006). *Código de la infancia y de la adolescencia*. Recuperado de: www.ins.gov.co:81/normatividad/.../LEY%201098%20DE%202006.
- Ministerio de Educación. (1994). Ley General de Educación. Recuperado de: www.min_educacion.gov.co/1621/articles
- Ministerio de Educación Nacional, Programa *Colombia Aprende Red del Conocimiento*
- Ministerio de Educación Nacional. (2002). Plan Nacional de Lectura. Recuperado de: www.mineducacion.gov.co/1759/w3-propertyvalue-55308
- Piaget. Jean. Seis estudios de Psicología, Ed, Labor, S.A. Barcelona. 1991.

Anexos

Anexo A. Formato de encuesta

¿Le gusta leer? *

¿Cuándo ves la televisión? *

¿Cuántos libros tiene en su casa? *

Los libros que lee, generalmente.. *

Responde varias, si quieres.

- ☐ Los compra.
- ☐ Se los regalan.
- ☐ Suelen ser prestados.
- ☐ Los toma de las bibliotecas.
- ☐ No sabe o no contesta

¿Suele frecuentar las bibliotecas públicas? *

- ☐ Muy a menudo.
- ☐ A veces.
- ☐ Casi nunca.
- ☐ Nunca.
- ☐ No sabe o no contesta.

¿Qué cantidad de tiempo dedica a la lectura diariamente? *

- ☐ Menos de una hora.
- ☐ Más de una hora.
- ☐ De dos a tres horas
- ☐ No sabe o no contesta
- ☐ A veces.

¿Habla con alguien de los libros que lee? *

- ☐ ☐ Siempre.
- ☐ ☐ Casi siempre.
- ☐ ☐ A veces.
- ☐ ☐ Nunca
- ☐ ☐ No sabe o no contesta.

Anexo B. Hoja de operaciones y apuntes

El material me parece muy bueno, ordenado y de fácil acceso. Es de gran ayuda para quienes nos interesa la mitología griega, además, es entretenido y una opción de aprendizaje para los niños pequeños.

POT: Medusa me hizo perder en el juego! 😞

Visita: grandiseos.blogspot.com.co

HOJA PARA OPERACIONES Y APUNTES

ME PARECE ALGO MUY MOTIVADOR PARA LAS PERSONAS QUE QUIZAS NO LES GUSTA LEER. TIENE MUY BUEN CONTENIDO. TODAS LAS COSAS LAS TIENE CLARAS YA QUE ASI HACE MAS FACIL EL MANEJO DE ELLO.

Este material me parece muy interesante por que da a conocer historias, personajes y otros lo pagina es muy entendible esto todas las cosas esto bien hecho y esolo esta pagina sea muy vala y conocer la historia de Zeus y toda la odisea.

JH

ES BUENO SABER QUE LOS PROFESORES SE
PREOCUPAN POR NOSOTROS, QUE LOS INTERESADOS NO SÓLO EN
SU MATERIA SI NO QUE QUIEREN QUE SEAMOS
PERSONAS CULTRAS, & ESTO ES ARTE, ES MARAVILLOSO
PODER LEER ESTA CLASE DE LITERATURA EN
INFORMÁTICA QUE LOS PROFESORES SEAN UNA ESPECIE
DE PALANCA PARA METERNOS EN EL MUNDO DE LA
LITERATURA POR ESO DEBERÍAMOS SEGUIR CON LA
ACTIVIDAD PARA SEGUIR APRENDIENDO & ENAMORARNOS
REALMENTE DE LA LITERATURA

Anexo C. Fotos evidencia

